

**PENGARUH MOTIVASI MENGIKUTI EKSTRAKURIKULER GAMBAR
DIGITAL TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA
PELAJARAN MENGGAMBAR DENGAN PERANGKAT LUNAK**
(Penelitian Terhadap Siswa SMKN 2 Tasikmalaya Tahun Ajaran 2014-2015)

ABSTRAK

Rifqi Fauzi
1001132

Mata pelajaran Menggambar Dengan Perangkat Lunak adalah salah satu mata pelajaran kejuruan di SMK Negeri 2 Tasikmalaya yang membahas cara menggambar bestek atau gambar kerja dengan menggunakan software pada komputer, baik gambar dua dimensi maupun tiga dimensi dengan menggunakan *software* AutoCad, SketchUp, dan 3dsMax. Untuk kelancaran proses pembelajaran, maka dilaksanakanlah kegiatan ekstrakurikuler gambar digital. Latar belakang penelitian ini adalah ditemukannya hasil belajar beberapa peserta didik yang masih kurang optimal, dikarenakan beberapa peserta didik masih kurang mengerti dan paham cara menggambar dengan perangkat lunak tersebut. Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui seberapa besar pengaruh motivasi mengikuti kegiatan ekstrakurikuler gambar digital terhadap hasil belajar siswa pada pelajaran Menggambar Dengan Perangkat Lunak.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kuantitatif dengan pendekatan deskriptif. Sampel yang digunakan adalah seluruh peserta didik kelas XI TGB yang aktif mengikuti kegiatan ekstrakurikuler gambar digital yang berjumlah 58 orang. Instrumen penelitian untuk variabel X menggunakan kuisioner (angket) dan untuk variabel Y menggunakan daftar nilai tugas mata pelajaran Menggambar Dengan Perangkat Lunak.

Hasil penelitian diperoleh, bahwa harga koefisien korelasi berdasarkan rumus *Spearman Rank* sebesar 0,73 yang tergolong pada kategori sedang. Hasil analisis determinasi (KD) sebesar 53,29%. Hasil analisis regresi berupa persamaan $Y = 4,747 + 0,060X$, Hipotesis (H_a) diterima yaitu terdapat pengaruh yang positif antara motivasi mengikuti kegiatan ekstrakurikuler gambar digital terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Menggambar Dengan Perangkat Lunak di SMK Negeri 2 Tasikmalaya. Gambaran umum untuk variabel X, menyatakan motivasi mengikuti ekstrakurikuler gambar digital tergolong pada Rifqi Fauzi, 2014

***Pengaruh Motivasi Mengikuti Ekstrakurikuler Gambar Digital Terhadap Hasil Belajar Siswa
Pada Mata Pelajaran Menggambar Dengan Perangkat Lunak***

kategori cukup baik. Untuk variabel Y, hasil belajar Menggambar Dengan Perangkat Lunak peserta didik pun dinyatakan tergolong pada kategori cukup baik. Hasil dari analisis data yang dilakukan adalah terdapat pengaruh yang positif dan signifikan antara motivasi mengikuti kegiatan ekstrakurikuler gambar digital terhadap hasil belajar Menggambar Dengan Perangkat Lunak.

Kata Kunci: Motivasi, Ekstrakurikuler Gambar Digital, Hasil Belajar

Rifqi Fauzi, 2014

Pengaruh Motivasi Mengikuti Ekstrakurikuler Gambar Digital Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Menggambar Dengan Perangkat Lunak

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu